

PERILAKU ADIKSI PADA PEMAIN GAME ONLINE DI DINUSTECH SEMARANG DAN DAMPAKNYA TERHADAP KESEHATAN

TATANG ANGGORO PUTRO

*Program Studi Kesehatan Masyarakat - S1, Fakultas
Kesehatan, Universitas Dian Nuswantoro Semarang
URL : <http://dinus.ac.id/>*

ABSTRAK

Game online merupakan permainan games yang dapat diakses oleh banyak pemain. Di Indonesia penggemar game online mencapai 6 juta orang dan remaja menduduki kelompok usia terbesar pada pemain game online yaitu 40% yang ternyata memberi dampak pada mereka yang tidak mampu berhenti bermain (adiksi). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perilaku adiksi pada pemain game online, meliputi sangsi sosial yang diterima, ketidakmampuan mengontrol untuk bermain, bermain secara berlebihan dan aktifitas lain yang tergantikan akibat bermain game online.

Penelitian ini dilakukan terhadap 100 responden. Sebagian besar 40% responden adalah remaja. Pengambilan sampel dilakukan dengan cara accidental sampling. Analistik dilakukan secara kuantitatif deskriptif terhadap variabel penelitian seperti, gambaran adiksi pemain game online, perilaku teman, tekanan teman, kepercayaan terkena dampak, kepercayaan tentang pengorbanan, dan kepercayaan tentang keuntungan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar pemain game online adalah mahasiswa (80%), kepercayaan terhadap pengorbanan sedang sebesar (53%), kepercayaan yang tinggi terhadap keuntungan bermain game online sebesar (46%), tingkat kepercayaan yang sedang terhadap perilaku teman sebesar (40%), dan kepercayaan yang sedang terhadap dampak adiksi sebesar (40%).

Berdasarkan hasil analisa, bahwa pemain game online di Dinustech adalah mahasiswa. Disarankan bagi Dinustech hendaknya memberikan batasan waktu, agar tidak menimbulkan adiksi yang tinggi. Dan bagi mahasiswa sendiri, hendaknya membatasi permainan game, karena game pada dasarnya hanya sebuah permainan yang dapat mengakibatkan banyak masalah yang terkait dengan aktifitas sehari-hari. Oleh sebab itu banyak cara yang dapat dilakukan untuk menghindari bermain game online dengan cara, kuliah teratur, belajar, membuat tugas, atau menyibukkan diri dengan aktivitas positif yang berkaitan dengan kegiatan sebagai seorang mahasiswa supaya dapat menjalani hidup dengan lebih terarah dan teratur.

Kata Kunci : Adiksi, game online, perilaku

ADDICTION BEHAVIOUR IN ONLINE GAME PLAYERS ON DINUSTECH SEMARANG AND THE IMPACT TO HEALTH

TATANG ANGGORO PUTRO

*Program Studi Kesehatan Masyarakat - S1, Fakultas
Kesehatan, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

URL : <http://dinus.ac.id/>

ABSTRACT

Games online game is a game that can be accessed by many players. In Indonesia a fans of online games to reach 6 million people and adolescent age groups occupied the largest online game players is 40% that in affects those who are not able to stop playing (addiction). The purpose of this study was to determine the behavior of addiction in online game players, include social sanctions received, inability control for playing, play excessive and other activities are irreplaceable due to play online games.

The research was conducted on 100 respondents. Most of the 40% respondent is teenagers. Sample was done by to accidental sampling. Analysis conducted quantitative descriptive of the research as, player online game addiction overview, behavior of friends, pressure peer, confidence affected, beliefs about sacrifice, and beliefs about the benefits.

The results showed that the majority of online game players are college students (80%), trust in the sacrifice of the middle level by (53%), high confidence to the advantage playing online games by (46%), medium level of confidence that the behavior of friends (40%), and the belief that a medium level the impact of addiction (40%)

Based on the analysis, that online game players in Dinustech are College students. Suggested for Dinustech should give a time limit, so as not to induce a high addiction. And to students themselves, should limit its game play, because the game is essentially just a game that can be lead to many problems associate with daily activities. therefore many ways to do to avoid playing games online by means, regular lectures, study, create a task, or busied himself with positive activity related as a student, in order to go through life with a more focused and organized.

Keyword : Adiksi, game online, perilaku